

Verena Richter

Eine *promenade architecturale* durch Tativille. Zur Beziehung zwischen Film und Architektur in Jacques Tatis *Playtime*

Abstract

The *mise en scène* of the modern city in *Playtime* is of particular interest when focusing on the question of the relation between film and architecture. Not only does the film may be conceived as a kind of architectural act with regard to the filmic means of constructing space but also it is the French director's Jacques Tati manner of entering into a discussion with the Swiss architect Le Corbusier about the interrelation between the two forms of art. On the one hand, through a brief outline of the ways in which film and architecture are correlated, I will show to what extent the film is as likely to construct an architectural space as the one in the real, physic world. On the other hand, I will bring to light to what extent Le Corbusier's idea of the "architectural promenade" is to be considered a decisive device for the film's manner of correlating film and architecture. In this context, I will show that Jacques Tati's reference to the Swiss architect implies far more than the simple quotation of an architectural style.

J'aimerais bien, au lieu de tourner un film, faire autre chose.
Construire un immeuble, par exemple. Pourquoi pas ?
Mon immeuble serait peut-être raté, mais ce serait bien quand même.

Jacques Tati¹

Im Jahr 1980 werden die alten Schlachthöfe im Nordosten von Paris für den neuen Parc de la Villette abgerissen; dessen weitere Planung wird 1983 dem Architekten Bernard Tschumi anvertraut; die letzten Arbeiten sind schließlich im Jahr 2000 abgeschlossen. Das besondere Merkmal der architektonischen Konzeption Tschumis ist der Entwurf einer *promenade cinématique*, die den Besucher wie auf einer Art Filmstreifen durch das architektonische Ensemble führen und ihm auf diese Weise den Park in verschiedenen Ansichten als kinemat(ograph)isches Erlebnis präsentieren soll:

1 Jacques Tati im Interview mit Simone Dubremilh, *Lettres françaises*, 2 mai 1958, zit. n. Guerand, 2007, S. 236.

Pour parcourir le parc, s'étend sur 3 kilomètres de long, une promenade dite « cinématique » : telle une bande de film jetée au hasard sur le sol, agréablement bordée de jardins à thème, elle mène le promeneur de lieu en lieu pour lui faire découvrir l'ensemble du site en variant points de vue et impressions, comme un spectateur de cinéma est mené de scène en scène tout le long du film.²

Ein solches Verständnis von Architektur ist jedoch nicht neu, sondern geht zurück auf Überlegungen zur Beziehung zwischen Film und Architektur der zwanziger Jahre des letzten Jahrhunderts³: Auf der einen Seite betont der Schweizer Architekt Le Corbusier die Bedeutung des menschlichen Auges für die Konzeption eines architektonischen Ensembles, wobei ihm die *promenade architecturale* zur Beschreibung ihrer Erfassung in der Bewegung dient. Auf der anderen Seite bezeichnet der russische Regisseur Sergej M. Eisenstein Architektur als eine den Film antizipierende Kunst und betont somit explizit die Ähnlichkeiten beider Dispositive.

Jacques Tatis *Playtime* wird 1967 zum ersten Mal in den französischen Kinos einem Publikum präsentiert. Trotz seines kommerziellen Misserfolgs gilt er schon kurz nach seinem Erscheinen als *chef-d'œuvre* des französischen Films. Für die Dreharbeiten mietet Tati ein Grundstück südöstlich von Paris, auf dem Tativille entstehen soll. Sein Wunsch, diese Studiostadt am Ende der Dreharbeiten weiteren Filmprojekten als eine Art französische *Cinecittà* zur Verfügung zu stellen, muss den Plänen der französischen Regierung weichen, die das Terrain bereits für die neuen Pariser Schnellstraßen vorgesehen hatte.⁴ Tativille ist jedoch nicht als einfache Filmkulisse zu bezeichnen, sondern gleicht eher einem Hybrid aus Studiobauten und realer Stadt: So stehen auf dem Filmgelände neben Straßen und Gebäuden aus Stahl und Beton sowie einer für bestimmte Szenen installierten Rolltreppe einfache Bauten aus Pappe wie auch Häusermodelle, die leicht verschiebbar sind und somit an verschiedenen Orten aufgestellt werden können:

Grâce à de grands plateaux de bois et de plastique montés sur rails, on pouvait créer des rues de gratte-ciel, selon différentes combinaisons, de façon à donner l'illusion de toute une ville de verre et d'acier. Chaque 'étage' peint sur les panneaux est légèrement plus petit que celui d'en dessous, ce qui fait qu'en regardant l'image de face on a l'impression de regarder vers le sommet d'une haute tour.⁵

2 <http://www.villette.com/fr/a-propos-du-parc/architecture/#!section-s6cb0pC901> [08/03/2013]

3 Vgl. Archithese 5, 1992, S. 14.

4 Vgl. Bellos, 2002, S. 307.

5 Ebd., S. 311.

„Bauen“ ist in diesem Kontext jedoch nicht nur als die Konstruktion dieser Studiokulisse zu verstehen, sondern muss mit Blick auf den Film weiter gefasst werden: Da die Stadt, die der Zuschauer ausgehend von den filmischen Bildern auf der Leinwand konzipiert, nicht identisch ist mit der real gefilmten Studiostadt, kann auch der Film und in diesem Sinne der filmische Akt als Akt des Bauens und folglich als architektonischer Akt verstanden werden. Tativille ist somit in einem doppelten Sinne zu verstehen als die von Tati und Jacques Lagrange konzipierte Studiostadt wie auch als das erst im filmischen Bild zu Erscheinung kommende moderne Paris. Der Film selbst verweist somit auf die Frage nach der Beziehung zwischen Film und Architektur.

Mit Blick auf Jacques Tatis *Playtime* soll im Folgenden die Beziehung zwischen filmischem und architektonischem Dispositiv im Mittelpunkt der Überlegungen stehen. Dabei soll in einem ersten Schritt ausgehend von ihren Gemeinsamkeiten gefragt werden, inwiefern die filmische Realisierung von *Playtime* als ein solch architektonischer Akt gelesen werden kann. In einem zweiten Schritt soll insbesondere die Idee der *promenade architecturale* Le Corbusiers eine zentrale Rolle für die Frage nach der Beziehung zwischen beiden Dispositiven im Film spielen. Der erste Teil des Beitrags dient insbesondere der theoretischen Fundierung der im zweiten Teil folgenden Argumentation; der direkte Bezug auf *Playtime* wird daher gering bleiben. Im zweiten Teil soll gezeigt werden, inwiefern der Dialog zwischen Jacques Tati und Le Corbusier weit mehr impliziert als die Anspielung auf einen bestimmten Typ von Architektur für die Gestaltung Tativilles.⁶

Film und Architektur

Film und Architektur sind in erster Linie als visuelle Dispositive zu fassen, die sich in den Augen eines Zuschauers bzw. Betrachters im Raum und in der Zeit entfalten. Architektur ist folglich nicht als abstraktes Objekt zu verstehen, sondern impliziert ähnlich wie der Film ein räumlich-visuelles Erlebnis. Kann somit auf der einen Seite von einem dem architektonischen Dispositiv eingeschriebenen kinemat(ograph)ischen Moment gesprochen werden, stellt sich, auf der

6 So ähneln die modernen Bauten in *Playtime* dem geplanten jedoch nicht realisierten *Plan Voisin* (1925) Le Corbusiers. Rammler betont in dieser Hinsicht: „Heute erinnert in Paris insbesondere *La Défense* an Le Corbusiers *Plan Voisin*. Hochhausbauten und Stadtautobahnen prägen diesen Stadtteil, von dem Tati stolz und durchaus zu Recht behauptete, er habe *La Défense* in seinem Film *Playtime* schon vor *La Défense* gezeigt [...]“. (Rammler, 2005, S. 112)

anderen Seite, die Frage nach der dem Film innewohnenden architektonischen Dimension.

Für diesen ersten Punkt bietet es sich an, zurückzukommen auf die Überlegungen Le Corbusiers wie auch Eisensteins zur Beziehung zwischen Film und Architektur. Folgt man den Thesen Le Corbusiers so muss der ein architektonisches Ensemble erfassende Mensch immer schon als sich in der Bewegung befindend verstanden werden. Zentraler Ausgangspunkt der architektonischen Planung muss daher das menschliche Auge sein und nicht ein abstrakter Modellentwurf. So betont Le Corbusier in *Vers une architecture* (1923), dass

[o]n ne peut compter qu'avec des buts accessibles à l'œil [...]. Si l'on compte avec des intentions qui ne sont pas du langage de l'architecture, on aboutit à l'illusion des plans, on transgresse les règles du plan par faute de conception ou par inclination vers les vanités.⁷

Von einer ähnlichen Prämisse ausgehend bezeichnet Eisenstein in „Montage et Architecture“⁸ Architektur als eine den Film antizipierende Kunst, wobei er sich auf die Beschreibung der Akropolis in Auguste Choisy's *Histoire d'architecture* (1899) bezieht. Als Ausgangspunkt der architektonischen Beschreibung dient diesem die Perspektive eines Menschen, der die griechische Anlage durchquert und somit, so die Interpretation des Regisseurs, eine Folge von Bildern wahrnimmt, die sich in seinem Blick als „Montageplan“ realisieren.⁹ Man müsse nur, so Eisenstein weiter, die Darstellung Choisy's mit einem kinematographischen Auge betrachten¹⁰ und bezeichnet in diesem Sinne die Erbauer der Akropolis als *Regisseure avant la lettre*:

Les modèles parfaits de calcul du cadre, de changement de cadres, et même de métrage (c'est-à-dire de durée de l'impression) nous ont été laissés par les Grecs. Victor Hugo surnomma les cathédrales médiévales 'les livres de pierre' (voire *Notre-Dame de Paris*). C'est au même titre que l'Acropole d'Athènes représente le modèle le plus parfait d'un des films les plus anciens.¹¹

Trotz dieser scheinbaren Ähnlichkeiten gibt es fundamentale Unterschiede zwischen Film und Architektur, die nicht vergessen werden sollten. So entfaltet sich Architektur immer in einem dreidimensionalen Raum, durch den sich der

7 Le Corbusier, 1977, S. 143.

8 Ich zitiere im Folgenden aus der französischen Übersetzung, da mir eine deutsche Übersetzung nicht vorlag. In englischer Sprache wurde der Aufsatz publiziert unter dem Titel „Montage and Architecture“, in: *Assemblage* 10, 1989, S. 111-131.

9 Eisenstein, 2009, S. 50.

10 Ebd., S. 45.

11 Ebd.

Körper und somit der Blick eines Betrachters real bewegen.¹² „Zur Erfassung eines Gebäudes“, so Gertrud Koch, „gehört offenbar, dass es erlaufen werden muss, dass es in seiner räumlichen Präsenz erfahrbar wird; in verschiedenen Lichtverhältnissen, Winkeln, Geschoß- und Raumhöhen etc.“¹³ Die Mobilität des Körpers des Betrachters wie auch die Möglichkeit, diesen Raum real durchqueren zu können, sind folglich als grundlegende Eigenschaften des architektonischen Dispositivs zu erachten. Im Gegensatz dazu, ist der filmische Raum ein imaginärer, zweidimensionaler Raum, der nur auf der Leinwand existiert; der Zuschauer bleibt immobil vor der Leinwand und kann folglich in den Raum, den er wahrnimmt, nicht eindringen. Es handelt sich, um eine Welt, „in der wir uns nur wahrnehmend aufhalten dürfen, ohne wirklich in ihr zu sein“, so Martin Seel.¹⁴ Doch kann mit Blick auf den Film ebenfalls von einem mobilen Blick gesprochen werden, den die Kamera einem Zuschauer zum Beispiel durch Montage und Kamerafahrt bietet. Im Gegensatz zum architektonischen Blick bleibt dieser jedoch virtuell, da sich der Betrachter nicht real-körperlich bewegen kann. Anne Friedberg bezeichnet dieses Phänomen als „a mobile virtual gaze“¹⁵. Auf diesen Aspekt ist noch zurückzukommen.

Für diese ersten Überlegungen zur Beziehung zwischen Film und Architektur stand zunächst das filmische Moment der Architektur im Mittelpunkt. Zu fragen bleibt nun, inwiefern Film als architektonische Kunst begriffen werden kann. Im Film wie auch in der Architektur kann ein Betrachter niemals die Gesamtheit des Raums wahrnehmen, die er auf der Leinwand sieht bzw. die ihn umgibt, sondern erfasst diesen ausgehend von dem, was er davon wahrnimmt. Das, was von einem architektonischen Ensemble erfasst wird, ist niemals dessen gesamtes Ausmaß, sondern verschiedene Eindrücke, von denen ausgehend Architektur erst in ihrer Totalität erfasst werden kann. So betont Gertrud Koch:

Die Architektur wird also, wie die Skulptur, im Blick des Betrachters durch den beweglichen Raum im Blick erfaßt. Erst aus der Verarbeitung dieser verschiedenen Seheindrücke ergibt sich das kohärente Bild eines Gebäudes, das wir als inneres Bild (*der Kölner Dom, der Dogenpalast in Venedig etc.*) von diesem als Architektur bewahren. Architektur hat also eine performative Seite, insofern sie durch eine bestimmte Praxis der motorisch-dynamischen, räumlichen und bewegten Ansichtnahme überhaupt erst zur Geltung kommt.¹⁶

12 Vgl. Bredella, 2009, S. 9.

13 Koch, 2005, S. 8.

14 Seel, 2008, S. 93.

15 Vgl. Friedberg, 1993.

16 Koch, 2005, S. 8 (Hervorhebung im Original).

Gleiches gilt für den filmischen Raum: Der Zuschauer erfasst dessen Gesamtheit nur imaginär ausgehend von den verschiedenen auf die Leinwand projizierten Bildern, d. h. ausgehend vom Bildraum. Im Gegensatz zur Architektur muss das, was der Zuschauer ausgehend von diesem Bildraum als Gesamtraum konzipiert, jedoch nicht notwendig mit dem real gefilmten Raum übereinstimmen.

Playtime kann in dieser Hinsicht als Beispiel dienen: Obgleich Tati für den Film eine Studiokulisse bauen lässt, die eher einer realen Stadt als einem Filmstudio gleicht, lässt sich die Stadt, die sich einem Zuschauer auf der Leinwand präsentiert, nicht auf die real gefilmten Studiobauten reduzieren. Die filmischen Inszenierungsmittel, insbesondere die Montage haben einen wichtigen Anteil an der Konstruktion der Stadt auf Zelluloid. Diese Stadt gleicht keinen Bauten in der Realität, sondern erhält ihre Form nur durch den kinematographischen Akt imaginär im Auge des Betrachters. In einem solchen Sinne kann der filmische Akt als architektonischer Akt verstanden werden. Im Fall von *Playtime* spielt zudem der *trompe-l'œil*-Effekt der sich einem Zuschauer auf der Leinwand präsentierenden Bauten eine zentrale Rolle. Dieser ist zurückzuführen auf die Plastizität des Bildes sowie die den Film dominierende Einstellungsgröße. So ist das Bild des 70mm-Films, dessen sich Tati für die Aufnahmen bedient, sehr viel schärfer und vermittelt einen sehr viel plastischeren Eindruck als das eines 35mm-Films¹⁷, und er erlaubt es zudem, den Klang genau im Bild zu platzieren.¹⁸ Außerdem ist zu beachten, dass als Einstellungsgröße die Totale und die Halbtotalen den Blick des Zuschauers auf die moderne Stadt dominieren und ihm somit eine Perspektive auf die filmischen Bauten bieten, die eher einem auf Architektur gerichteten Blick gleichen, kann sich dieser doch freier im Raum bewegen. Man könnte sich vorstellen, dass *Playtime* insbesondere zur Zeit seines Erscheinens Ende der sechziger Jahre einem Zuschauer durch solche Mittel den plastischen Eindruck einer realen dreidimensionalen Stadt sowie eines dreidimensionalen Raumes suggeriert hat. In diesem Sinne betont wiederum Koch:

Städte wie Tativille sind die sinnfälligste Verkörperlichung der Materialisierung und Irrealisierung in einem, treffen sich hier utopische Bauten und Illusionsästhetik des Films. Eine Filmästhetik, die gleichzeitig hypermaterial ist und sich in Bauten materialisiert und dennoch unreal im Projektionsbild erst zur Erscheinung kommt.¹⁹

17 Vgl. Klippel, 2005, S. 13f.

18 Butzmann, 2005, S. 41f.

19 Koch, 2005, S. 17.

Die *promenade architecturale*

Nicht nur für Eisenstein, sondern auch für Le Corbusier ist die Beschreibung der Akropolis von Athen Auguste Choisy von grundlegender Bedeutung für eine kinetische Erfassung des architektonischen Raums. So betont der Architekt, dass sich Architektur letztlich nur in der Bewegung begreifen lässt: „L'architecture se marche, se parcourt et n'est point, comme selon certains enseignements, cette illusion toute graphique organisée autour d'un point central abstrait [...]“. ²⁰ Eine *promenade architecturale* bezeichnet, kurz gesagt, einen *parcours* durch ein architektonisches Ensemble, der einem Betrachter ein visuelles Erlebnis bieten soll. Der Blick ist jedoch nicht vollkommen frei, sondern folgt einem vorgezeichneten Weg, um auf diese Weise die Anordnung der Linien und Formen besser zur Entfaltung bringen zu können. Le Corbusier illustriert dieses Konzept am Beispiel der *Maison La Roche*:

On entre : le spectacle architectural s'offre de suite au regard ; on suit un itinéraire et les perspectives se développent avec une grande variété ; on joue avec l'afflux de la lumière éclairant les murs ou créant des pénombres. Les baies ouvrent des perspectives sur l'extérieur où l'on retrouve l'unité architecturale. ²¹

Die Rampe ist in diesem Kontext von wichtiger Bedeutung, da sie, im Gegensatz zur Treppe, eine gleichmäßig gleitende Wahrnehmung der architektonischen Formen gestattet. Neben einem solchen visuellen Erlebnis, muss Architektur jedoch zudem drei synästhetische Momente umfassen: So fordert Le Corbusier erstens von der Architektur, ihren Betrachter innerlich zu bewegen und versteht den von ihren Formen hervorgerufenen „Herzschlag“ als eine andere Art des Sehens. ²² Zweitens muss Architektur die Hand zur Berührung einladen, womit angespielt wird auf ein visuell-taktilen Moment. ²³ Drittens sind architektonische Formen als eine in Stein „gegossene“ bzw. „gehauene“ Sinfonie zu verstehen. So spielen die Steine der Akropolis von Athen für Le Corbusier „l'une des plus formidables musiques qui soient : clairs sans appel, vérité des dieux !“ ²⁴

Stricto sensu, wäre die *promenade architecturale* kinematographisch als Plansequenz zu fassen. Darüber hinaus ist jedoch zu fragen, ob sie nicht auch als „Montageplan“ im Sinne Eisensteins zu verstehen wäre. Angespielt auf ein solches Verständnis von Architektur wurde bereits mit der *promenade cinématique*

20 Le Corbusier, 1957, [ohne Seitenzählung] (Hervorhebung im Original).

21 Le Corbusier, 1967, S. 60.

22 Le Corbusier, 1957, [ohne Seitenzählung].

23 Ebd.

24 Ebd.

Bernard Tschumis. Baltanás (2005) geht zudem sogar soweit, den photographischen Teil des Gesamtwerks Le Corbusiers als *promenade architecturale* zu bezeichnen: „The extensive photographic documentation found in the œuvre complète constitutes nothing less than a series of architectural promenades [...]“²⁵ Mit Bezug auf Eisenstein betont letztlich Giuliana Bruno, dass der „filmische Pfad [...] die moderne Version einer architektonischen Abfolge [ist], indem er auf eigene Art eine Montage des kulturellen Raums vornimmt.“²⁶ Nichtsdestotrotz darf nicht vergessen werden, dass sich architektonisches und kinematographisches Dispositiv grundlegend unterscheiden durch den virtuellen *parcours* des Films, der der realen Wegstrecke der Architektur entgegenzusetzen ist. Im Folgenden soll, auf der einen Seite, *Playtime* als eine solch filmische Version der *promenade architecturale* verstanden werden. Auf der anderen Seite ist von der These auszugehen, dass im Film das Konzept Le Corbusiers eine entscheidende Rolle spielt, insofern hier die körperliche Mobilität des Betrachters wenngleich nicht real umgesetzt, so doch zumindest figurativ evoziert wird.

Playtime kann nicht als ein narrativer Film im eigentlichen Sinn verstanden werden, da das Fehlen wirklicher Dialoge und die Dominanz der Totalen sowie der Halbtotale eine Identifikation des Zuschauers mit den Personen verhindert. So wird die Rezeption nicht durch das Kameraauge gelenkt, sondern durch die Dominanz der Totalen die Orientierungslosigkeit des Zuschauers riskiert. Der gesamte Bildraum wird ausgenutzt, um auch parallel stattfindende Ereignisse zu inszenieren und statt eines übergreifenden *plots* spaltet sich die filmische Erzählung auf in ein Ensemble kleinerer Geschehnisse.²⁷ Dadurch können die Bauten des modernen Paris den Blick des Zuschauers sehr viel stärker auf sich ziehen. Damit aber nähert sich *Playtime* einer Art von Filmen an, mit denen Tati auf den ersten Blick nur wenig gemeinsam zu haben scheint: der Dokumentation zeitgenössischer Architektur. In den Jahren 1930-31 dreht Pierre Chenal drei solcher Kurzfilme über die Architektur seiner Zeit. Für den letzten dieser drei Filme, *Architecture d'aujourd'hui*, wählt der Regisseur dabei unter anderem auch Gebäude, die von Le Corbusier und Pierre Jeanneret entworfen wurden, und führt den Zuschauer in einer *promenade* durch die verschiedenen Orte:

Architecture d'aujourd'hui. Promenade à travers des lieux architecturaux d'aujourd'hui :
églises des frères Perret, rue de Mallet-Stevens, cité moderne à Pessac près de Bordeaux,

25 Baltanás, 2005, S. 8.

26 Bruno, 2005, S. 124.

27 Vgl. Bellos, 2002, S. 325.

trois demeures signées Le Corbusier à Garches, Ville d'Avray et Poissy. Aux vieilles rues étroites, pittoresques mais inhabitables de Paris, Le Corbusier oppose le projet d'immeubles de verre hauts de près de trois cents mètres.²⁸

Auch *Playtime* kann als eine solche mit kinematographischen Mitteln erzeugte architektonische *promenade* begriffen werden und lässt sich in diesem Sinne verstehen als filmische *promenade architecturale* durch die moderne Stadt. Die Thesen Le Corbusiers zur Inszenierung moderner Architektur dienen dabei in *Playtime* als Prätext einer diesen parodierenden Stadtinszenierung. So wird zu Anfang des Films einem Zuschauer ein Gebäude präsentiert, begleitet von den Klängen eines Synthesizers. Dieses „Klang-Bild“ kann verstanden werden als Anspielung auf die Harmonie, die ein solches Gebäude bei einem Betrachter hervorrufen soll:

J'ai parlé *d'accord* et évoqué le désastre *d'une rupture* de l'enchantement qui nous est venu. Terminologie qui conviendrait à la musique... Précisément, architecture et musique sont sœurs, proportionnant l'une et l'autre le temps et l'espace.²⁹

Die Harmonie und damit die Proportionen der Formen scheinen perfekt, jedoch verweist der Klang gleichzeitig auch auf deren Künstlichkeit, welches durch das elektronische Instrument betont wird. Die Übertreibung kann zudem als Ironiesignal gelesen werden³⁰; ironische Inszenierung dient somit als Mittel parodistischer Verzerrung. Auch das Verständnis der Architektur als „machine à émouvoir“³¹ und somit als Mittel, die Emotionen des Betrachters zu erregen, spielt eine wichtige Rolle. Insbesondere die Touristinnen müssen in dieser Hinsicht näher betrachtet werden, da sie diese Dimension der Architektur zwar evozieren gleichzeitig jedoch auch subvertieren: Das architektonische Spektakel ruft ihre Bewunderung hervor, welches deutlich wird während ihrer Fahrt im Reisebus am Anfang des Films. Da sie jedoch allem, was sie sehen, mit diesem Staunen begegnen, wird zugleich die Bewunderung, die Le Corbusier als Wirkung von Architektur fordert, *ad absurdum* geführt. Zudem spielt auch in diesem Fall Übertreibung als Ironiesignal wiederum eine entscheidende Rolle.

28 Chenal, 1987, S. 33.

29 Le Corbusier, 1957, [ohne Seitenzählung].

30 Vgl. zum Beispiel Weinrich, 2000, der die Übertreibung („eine Häufung bombastischer Ausdrücke“) als eines unter anderen möglichen Ironiesignalen bezeichnet (ebd., S. 64).

31 Blum, 1995, S. 20.

Abb. 1



Abb. 2



Als M. Hulot auf der Suche nach M. Giffard die Rolltreppe betritt, wird auf die Idee der Rampe angespielt (Abb. 1 und 2): So entfalten sich die quadratischen Formen der Büroeinheiten in gleichmäßiger Regelmäßigkeit vor den Augen des Protagonisten. Die Rolltreppe scheint dem Problem der einfachen Treppe eine ideale Lösung zu bieten, ja verbindet Treppe und Rampe idealerweise miteinander. *Playtime* kann schließlich sogar als direkte Referenz auf *Architecture d'aujourd'hui* gelesen werden: So endet der Film Chenals mit einem Blick auf die Hochhäuser eines modernen Paris, wobei dem Betrachter am Horizont die Türme von Notre Dame de Paris sowie der Eiffelturm gezeigt werden.³² Ein ähnliches Bild findet sich auch im Film Tatis: Dem semantischen Feld der modernen Stadt werden die Zeichen eines „pariserischen“ Paris gegenübergestellt; den metonymischen Verweisen der französischen Hauptstadt werden die Türme der *Ville Radieuse* zur Seite gestellt.³³

Playtime kann folglich teilweise als kinematographische Variante der *promenade architecturale* bezeichnet werden. Die Besonderheit des Films besteht nun jedoch darin, dem architektonischen Konzept Le Corbusiers wieder eine reale Dimension zu geben, indem gezeigt wird, dass es sich um einen Menschen handelt, der real-körperlich den architektonischen Raum durchquert, und dass somit die *promenade architecturale* mehr ist als nur ein kinematographisches Phantasma, denn im Kinosaal verharrt der Zuschauer zwar in einer immobilen Position vor der Leinwand, doch wird er durch die Figuren des Flaneurs und der Touristin zu einer *promenade* eingeladen. Diese These gilt es im Folgenden zu beweisen. In *Window shopping and the Postmodern* geht Anne Friedberg der Frage nach, inwiefern visuelle Dispositive des 19. Jahrhunderts wie die Fotografie, die *flânerie*, der Tourismus, das Panorama oder das Diorama Vergnügungsmittel unserer Zeit wie das Kino antizipieren. Mit Blick auf den Flaneur

32 Weihsmann, 1995, S. 129.

33 Vgl. ebd.

und die Touristin verwendet sie den Begriff des mobilen Blicks, dem sie mit Blick auf das Kino das Adjektiv „virtuell“ hinzufügt.³⁴ Friedberg zufolge ist der Flaneur als ein Prototyp des mobilen Blicks und in diesem Sinn als Prefiguration des kinematographischen Blicks zu verstehen. So durchquert der Flaneur in Schrittgeschwindigkeit die Stadt; ausgerüstet mit einer Kamera, könne er leicht aus seinem Weg einen kinematographischen *parcours* machen.³⁵ Zu betonen ist, dass in diesem Kontext Bezug genommen wird auf den Flaneur als Repräsentant eines bestimmten Blickdispositivs und nicht als Typ. Schließlich ist nicht zu vergessen, dass ihm eher der Zufall als Führer dient und es nicht immer die urbane Architektur ist, die ihn interessiert. Insbesondere ist es allerdings der Blick des Touristen, an den in diesem Kontext zu denken ist. Friedberg zufolge ist er ebenso als Prefiguration des filmischen Blicks zu verstehen.³⁶ So folgt er einem Pfad, entlang dessen sich das architektonische Spektakel seinen Augen darbietet – stellt man sich ihn etwa zwischen den Bauten Tativilles vor. Auch in diesem Fall kann von einem mobilen Blick gesprochen werden. Im Gegensatz zum Kino handelt es sich um einen Blick, dem sich die Stadt real darbietet, und um einen Körper, der sie real durchquert. Dies sind, wie gezeigt wurde, auch Merkmale, die die *promenade architecturale* auszeichnen: Auch sie impliziert einen realen mobilen Blick, der in Schrittgeschwindigkeit einem bestimmten Weg folgt.

Zu fragen bleibt nun, welche Rolle diese beiden Blickdispositive für die genannte These spielen. Auf der einen Seite kann M. Hulot in mehrerer Hinsicht als Flaneur bezeichnet werden: So observiert er das Geschehen, das ihn umgibt, bewahrt dabei jedoch immer einen Abstand. Zudem scheint er am Geschehen eher unbeteiligt und ohne bestimmtes Ziel³⁷, sieht man ab von dem verfehlten Treffen mit M. Giffard. Seine Teilnahmslosigkeit ist dabei Ausdruck „eine[s] komplexe[n] Dialogs von Distanz und Nähe, Aufmerksamkeit und Nichteinmischung“³⁸. Nur auf diese Weise ist es ihm möglich vor der Welt in Staunen zu geraten.³⁹ Diese Merkmale finden sich wieder auf der Ebene der *mise*

34 Friedberg publiziert ihr Buch 1993. Jedoch ist es Jacques Aumont (1989), der noch vor ihr von „une mobilisation du regard“ (ebd., S. 57) spricht. Friedberg wird auf Aumont allerdings erst nach dem Erscheinen von *Window shopping and the Postmodern* aufmerksam (vgl. Friedberg, 2005, S. 115).

35 Vgl. Vidler, 1992, S. 32.

36 Vgl. Friedberg, 1993, S. 59.

37 Vgl. Gomolla, 2009, S. 30.

38 Ebd.

39 Ebd.

en scène. So wahrt die Kamera einen Abstand zu den Personen, ohne sich für eine von ihnen im Besonderen zu interessieren und observiert, ohne sich von den Ereignissen mitreißen zu lassen – als handelte es sich um einen Flaneur, der sie führte. Zudem überlagern sich in der genannten Szene der Rolltreppe explizit der Blick Hulots und der Blick der Kamera, wodurch beide unmittelbar aufeinander bezogen werden. Man könnte auch so weit gehen und diese Doppelung mit Blick auf die Figur M. Hulot/Tati in die Argumentation einbringen: Als M. Hulot sieht der Zuschauer Tati vor der Kamera, da er seinen Körper dem Protagonisten zur Verfügung stellt und somit eng an diese Figur und seine physische Erscheinung gebunden ist. Als *auteur* zeichnet Tati dagegen das filmische Bild und damit auch den *parcours* der Kamera. Diese folgt dem Geschehen im Modus des Flanierens, der letztlich auch den Blick des Zuschauers bestimmt. Dieser Blick ist über die beschriebenen Mittel wiederum eng an die körperliche Präsenz Hulots im Film gebunden.

Auf der anderen Seite folgen die amerikanischen Touristinnen einem Weg, der ihnen vom Reiseführer vorgeschrieben ist. Bezeichnend in ihrer Hinsicht ist, dass sie sich genau auf der Grenze zwischen einem mobilen und einem mobilen, aber virtuellen Blick befinden. Eine Szene ist dabei von grundlegender Bedeutung: Während ihres Besuchs der modernen Stadt betrachten sie das architektonische Ensemble, indem sie sich in Bewegung befinden – in erster Linie kann ihnen folglich ein mobiler Blick zugesprochen werden. Zu Anfang des Films finden sie sich jedoch in einer Situation, die der eines Kinozuschauers gleicht. Nachdem sie den Flughafen verlassen haben, steigen sie in den Bus, der sie in die französische Hauptstadt bringt. Sie bleiben sitzen, während sich der Bus bewegt. Sie blicken, ihr Blick scheint mobil, doch ihre Körper verharren in einer festen Position (Abb. 3). Gleiches gilt auch für die Kamera, denn auch sie nimmt im Bus Platz und mit ihr der Blick des Zuschauers. Zudem verweist der Rückspiegel auf den Kinosaal als Ursprung dessen, was dort zu sehen ist (Abb. 4).

Abb. 3



Abb. 4



Auf diese Weise wird der Zuschauer in die Position der Touristinnen „gesetzt“ und nimmt ebenfalls „Platz“ im Reisebus, der ihn in die französische Hauptstadt bringt. Die Einbeziehung des Zuschauers kann verstanden werden als Einladung an diesen, mit der Gruppe der Amerikanerinnen an der Besichtigung der modernen Stadt teilzunehmen. Er ist dazu eingeladen, sich aus seinem Sitz zu erheben und sich „vor Ort“ zu begeben. So erheben sich die Touristinnen aus ihren Sitzen und steigen aus dem Reisebus aus, nicht nur virtuell, sondern real-körperlich. Als Betrachterinnen verweisen sie uns auf unsere Position als Zuschauer im Kinosaal, laden uns jedoch ein zu einer Entdeckungsreise der Stadt, indem sie den Reisebus verlassen. Doch wird durch die Touristinnen auch die gesamte Ambivalenz einer solchen Einladung in Szene gesetzt. Obgleich der Zuschauer durch den Rückspiegel in die Position der Touristinnen „gesetzt“ wird, bleibt der Raum, den dieser im Rückspiegel sieht, der Virtualität verhaftet, da er nicht auf einen außerhalb von ihm existierenden Raum verweist. Auf diese Weise bleibt der mobile Blick, den der Film ihm bietet, immer schon virtuell und somit auch die Einbeziehung des Zuschauers in eine reale *promenade architecturale*.

Konklusion

Gezeigt wurde am Beispiel von Sergej M. Eisenstein und Le Corbusier, inwiefern sich dem architektonischen Dispositiv ein kinematographischer Blick einzuschreiben vermag. Während jedoch der Kinozuschauer nur einem virtuellen Blick ausgesetzt ist, durchquert der Betrachter eines architektonischen Ensembles real-körperlich den Raum, der ihn umgibt: Dem mobilen virtuellen Blick des Kinos ist der reale mobile Blick auf die Architektur entgegenzusetzen. In *Playtime* sind beide Dispositive in Beziehung gesetzt, wobei zurückgegriffen wird auf die Figur der *promenade architecturale*. Auf der einen Seite präsentiert Tati dem Kinozuschauer einen Film über Architektur und kann in dieser Hinsicht mit Chenals *Architecture d'aujourd'hui* verglichen werden. Die Idee Le Corbusiers figuriert hier als filmische Übersetzung. Auf der anderen Seite besteht die Besonderheit von Tatis Film darin, die real-körperliche Dimension der *promenade architecturale* zu evozieren, wobei jedoch letztlich die Virtualität eines solchen Unterfangens betont bleibt. So überschneiden sich zwar realer und virtueller mobiler Blick, wobei der Zuschauer in dieses Spiel miteinbezogen wird, doch wird zugleich zu Anfang des Films durch den Blick in den Rückspiegel gezeigt, dass ein solches Spiel nur virtuell bleiben kann.

Der Dialog, den der Regisseur Jacques Tati solcherart mit dem Architekten Le Corbusier führt, umfasst folglich weit mehr als ein bloßes Zitat für den Bau der Filmkulisse und vielleicht ist er auch nicht ohne Ambivalenzen. In erster

Linie können die Filme Tatis als Satiren auf das moderne Leben und die moderne Architektur verstanden werden. Davon zeugen ebenfalls Filme wie *Jour de fête* (1949) oder auch *Mon oncle* (1958). In *Playtime* leitet die moderne Architektur nicht das Auge des Betrachters, sondern Hulot verliert sich in der Monotonie und Monochromie ihrer labyrinthischen Konstruktionen. Das Gefühl der Ergriffenheit der amerikanischen Touristinnen angesichts der modernen Strukturen muss schließlich in seiner Übersteigerung als Ironiesignal gewertet werden. Anders verhält es sich mit der Präsentation der modernen Stadt: Auf der einen Seite ist die „declinazione al superlativo dello spazio“⁴⁰ zu lesen als ikonografische Ironie, als „ironia iconica“, so Augusto Sainati. Auf der anderen Seite, im Anschluss an David Bellos, kann sie jedoch auch verstanden werden als „célébration de la beauté à la fois redoutable et réjouissante d’une ville de gratte-ciel que Tati avait entr’aperçue à Manhattan.“⁴¹ Dient Tati auf der einen Seite Übertreibung als Mittel ironischer Stadtinszenierung und können die Filme Tatis letztlich als Satiren auf das moderne Leben und Wohnen verstanden werden, so ist doch zu fragen, ob sich die Inszenierung der Stadt nur in diesem negativen Sinne verstehen lässt. Rufen ihre Konstruktionen nicht im Gegenteil, wie es von der *promenade architecturale* gefordert wird, auch das Erstaunen des Betrachters hervor und verweisen damit auf eine Ambivalenz, die der Figur der Ironie immer schon inhärent ist?

Filmografie

Chenal, Pierre: *Architecture d’aujourd’hui*, France, 1930/31 (13’).

Tati, Jacques: *Jour de fête*, France, 1949 (75’).

Tati, Jacques: *Mon oncle*, France/Italie, 1958 (120’).

Tati, Jacques: *Playtime*, France/Italie, 1967 (118’).

Bibliografie

Agotai, Doris: *Architekturen in Zelluloid. Der filmische Blick auf den Raum*, Bielefeld, 2007.

Archithese 5, 1992.

Aumont, Jacques: *L’œil interminable*, Paris, 1989.

40 Vgl. Sainati, 2002, S. 97.

41 Bellos, 2002, S. 314.

- Baltanás, José: *Walking through Le Corbusier. A tour of the masterworks*, London/New York, 2005.
- Bellos, David: *Jacques Tati. Sa vie et son art*, Paris, 2002.
- Blum, Elisabeth: *Le Corbusiers Wege. Wie das Zauberwerk in Gang gesetzt wird*, Wiesbaden, 1995.
- Bredella, Nathalie: *Architekturen des Zuschauens. Imaginäre und reale Räume im Film*, Bielefeld, 2009.
- Bruno, Giuliana: „Bewegung und Emotion: Reise in Kunst, Architektur und Film“, Übers. von Robin Curtis und Mark Glöde, in: Koch, Gertrud (Hg.): *Umwidmungen. Architektonische und kinematographische Räume*, Berlin, 2005, S. 118-131.
- Butzmann, Frieder: „Komische Geräuschkomposition und visuelle Musik in Jacques Tatis *Play Time*“ in: Glasmeier, Michael/Klippel, Heike (Hg.): *Playtime – Film interdisziplinär. Ein Film und acht Perspektiven*, Münster, 2005, S. 40-53.
- Chenal, Pierre: „Trois courts métrages sur l'architecture“, in: Matalon, Pierrette/Guiguet, Claude/Pinturault, Jacques (Hg.): *Pierre Chenal. Souvenirs du cinéaste. Filmographie, Témoignage, Documents*, Paris, 1987, S. 33.
- Eisenstein, Sergej M.: „Montage et Architecture“, in: *Cinématisme : peinture et cinéma*, Paris, 2009, S. 43-61.
- Friedberg, Anne: *Window Shopping and the Postmodern*, Berkeley, 1993.
- Friedberg, Anne: „Die Architekturen des Zuschauens“, in: Koch, Gertrud (Hg.): *Umwidmungen. Architektonische und kinematographische Räume*, Berlin, 2005, S. 100-115.
- Gleiter, Jörg H./Korrek, Norbert/Zimmermann, Gerd (Hg.): *Die Realität des Imaginären. Architektur und das digitale Bild*, 10. Internationales Bauhauskolloquium Weimar 2007, Weimar, 2008.
- Gomolla, Stephanie: *Distanz und Nähe. Der Flaneur in der französischen Literatur zwischen Moderne und Postmoderne*, Würzburg, 2009.
- Groys, Boris: „Die Stadt auf der Durchreise“, in: Keller, Ursula (Hg.): *Perspektiven metropolitaner Kultur*, Frankfurt a. M., 2000, S. 60-75.
- Guerand, Jean-Philippe: *Jacques Tati*, Paris, 2007.
- Janser, Andres: „Filmische Propaganda für moderne Architektur“, in: *Archithese* 5, 1992, S. 56-60.

- Klippel, Heike: „Playtime: Herrliche Zeiten?“, in: Glasmeier, Michael/Klippel, Heike (Hg.): *Playtime – Film interdisziplinär. Ein Film und acht Perspektiven*, Münster, 2005, S. 12-21.
- Koch, Gertrud: „Einleitung“, in: Koch, Gertrud (Hg.): *Umwidmungen. Architektonische und kinematographische Räume*, Berlin, 2005, S. 8-20.
- Le Corbusier: *Vers une architecture [1923]*, Paris, 1977.
- Le Corbusier: *Entretien avec les étudiants des écoles d'architecture*, Paris, 1957.
- Le Corbusier: „2 hôtels particuliers à Auteuil (La Roche – Jeanneret)“, in: *Œuvre complète*, t. 1, Paris, 1967, S. 60-67.
- Rammler, Stephan: „Hulot in der Stadtmaschine. Sozialwissenschaftliche Anmerkungen zur modernen Stadt- und Verkehrsentwicklung“, in: Glasmeier, Michael/Klippel, Heike (Hg.): *Playtime – Film interdisziplinär. Ein Film und acht Perspektiven*, Münster, 2005, S. 104-118.
- Sbriglio, Jacques: *Le Corbusier: La Villa Savoye*, Basel/Boston/Berlin, 1999.
- Sainati, Augusto: „Spazi comici“, in: Placerani, Giorgio/Rosso, Fabiano (Hg.): *Il gesto sonoro. Il cinema di Jacques Tati*, Milano, 2002, S. 90-98.
- Samuel, Flora: *Le Corbusier and the Architectural Promenade*, Berlin, 2010.
- Seel, Martin: „Architekturen des Films“, in: Gleiter, Jörg H./Korrek, Norbert/Zimmermann Gerd (Hg.): *Die Realität des Imaginären. Architektur und das digitale Bild*, 10. Internationales Bauhauskolloquium Weimar 2007, Weimar, 2008, S. 91-97.
- Vidler, Anthony: „Die Explosion des Raumes: Architektur und das Imaginäre im Film“, in: *Archithese* 5, 1992, S. 24-37.
- Weich, Horst: „Prototypische und mythische Stadtdarstellung. Zum ‚Image‘ von Paris“, in: Mahler, Andreas (Hg.): *Stadt-Bilder. Allegorie – Mimesis – Imagination*, Heidelberg, 1999, S. 37-54.
- Weihsmann, Helmut: *Cinetecture: Film, Architektur, Moderne*, Wien, 1995.
- Weinrich, Harald: *Linguistik der Lüge*, München, 2000.

Internet

www.villette.com/fr/ [08/03/2013]